

Goblin



Kurzbeschreibung: Schmächtiger und kleiner, aber überaus flinker Humanoid, der entfernt verwandt mit den Orks ist. Goblins haben ein geringes Sozialverhalten und sind sexneurotische und neugierige Wesen. Einige Goblins leben in der Sklaverei unter den Orks.

Klasse: Pantanos; Grünbluter

Gestalt: Der Goblin hat eine schmächtige Statur und lange Arme. Seine Größe entspricht kleinwüchsigen Menschen. Seine Haut ist grün, gräulich und braun und weist bei manchen eine leichte Fellbehaarung auf. Die Arme sind lang und kräftig, auch die Finger sind lang. Die Stirn ist flach und die Nase ist breit. Der Goblin hat rötliche Augen und vorstehende Augenbrauen. Die Gesichtszüge sind sehr grob und einige spitze Zähne gucken aus dem Mund hervor. Die Haare sind dunkel und schwarz und sofern der Goblin keine Glatze hat, trägt er gerne langes Haar. Der Goblin hat eine schlaksige

und gebückte Gangart, er ist allerdings sehr beweglich und schnell.

Wesen: Vom Charakter her sind Goblins wenig intelligent, oft unmanierlich, trinken und fressen viel, leben ohne Struktur in den Tag hinein, sind arbeitsscheu, sexneurotisch veranlagt und lassen sich schnell von ihren niederen Instinkten leiten. Der einzelne Goblin braucht eigentlich jemanden, der ihn führt, was wohl auch der Grund ist, warum sie gelegentlich die Knechte der Orks sind. Goblins sind allerdings auch sehr trickreich und flink und haben oft mehr Glück als Verstand. Im Kampf können sie äußerst grausam werden. Besonders wenn sie in Gruppen aufwarten, werden sie überaus angriffslustig.

Sprache: Goblins haben eine eigene Sprache, die der Sprache der Orks sehr ähnelt. Andere Rassen können diese sehr einfache und unausgereifte Sprache schnell erlernen. Diese niedere Sprache wird „goblinisch“ genannt. Fast alle Goblins beherrschen die orkische Sprache als Fremdsprache.

Namen: Typische Namen für Goblins sind Creepas, Reta, Petros.

Lebensweise: Goblins essen oft unmanierlich und sie essen und trinken so gut wie alles. Fleischliche und gegärte Produkte sind ihnen sehr lieb.

Goblins führen kein wirkliches Familienleben. In manchen Fällen lebt eine Goblin-Sippe zusammen, in der aber völlig unklar ist, wer von wem gezeugt wurde und mit wem verwandt ist. Partnerschaften existieren nur vorübergehend und auch eher nur, um sexuelle Bedürfnisse zu befriedigen.

Bei den Goblins herrscht das Matriarchat. Die Frau hat die Machtstellung. Sie ist es auch, die für die Nachkommen sorgt. Die weiblichen Goblins hüten zwar das Haus, führen dort aber die Erziehung der Goblinder an, weil dies für die Goblins die ehrvollere Aufgabe ist.

Goblinder gehören nicht unbedingt ihrer eigenen Mutter an. Wenn sie geboren werden, werden sie einfach von irgendeiner Goblinderin großgezogen. Der junge Goblin muss dann, so schnell es geht, selbständig für sein Leben verantwortlich werden. Die Männer kümmern sich kaum um mögliche eigene Kinder.

Goblins werden höchstens nur 50 Jahre alt. Die Fortpflanzung der Goblins geschieht durch sexuelle Paarung. Es werden weitaus mehr Männer als Frauen geboren. So kommen auf eine Goblinderin über 20 Männer. Die Goblinderin kann vom 14. – 35. Lebensjahr schwanger werden. Da die Goblins ein starkes sexuelles Triebverhalten haben, werden die Goblins in ihren Gebieten schnell zahlreich.

Lebensraum: In einigen Fällen leben die Goblinsippen als Sklaven innerhalb orkischer Staaten. Sie werden von den Orks schlecht behandelt, was für sie scheinbar kein Problem darstellt. Sie haben sich daran gewöhnt.

Es gibt auch eigenständige Goblinsippen, die dann meistens von einer Goblinderin geführt werden. Auch wenn so eine Sippe einen unorganisierten Eindruck macht, ist es sehr gefährlich, sich in ihren Lebensraum zu wagen. Sie werden schnell angriffslustig und grausam aggressiv.

Die meisten Goblins finden sich im Gebirgswald Kolan, im nördlichen Land Layos.

Geschichte: Laut den elbischen Mythen entstanden im Zeitalter Dimiourgia die ersten Humanoiden, die Pantanoen. Aus ihnen entwickelten sich die Dunklelben und die Orks. Die Orks bewohnten die dunklen Sumpfwälder, was sie teils heute noch tun. Aus den Orks haben sich die Goblins entwickelt.

Politik: Einige Goblins leben bei den Orks und führen dort ein versklavtes Leben. Andere leben in goblinischen Siedlungen, die von einer Goblinderin geführt werden. Fremden gegenüber sind Goblins misstrauisch und wenn ein Fremder das Territorium einer Goblin-Sippe betritt, reagieren die Goblins feindselig und angriffslustig.

Militär: Die goblinischen Siedlungen schicken häufig die männlichen Goblins in den Kampf, wenn Fremde ihr Gebiet betreten. Sie kämpfen meist mit einfachen Waffen, von Knüppeln bis hin zu Kurzspeeren mit Knochenklingen. Goblins, die bei den Orks leben, werden im Krieg eher als Handlanger eingesetzt oder als brutal vorgehende Bauernopfer, die mit einfachen Waffen losgeschickt werden, um den Feind zu schwächen, bevor die Orks dann den Rest erledigen.

Wirtschaft: Für Handel und Wirtschaft interessieren sich Goblins im Grunde nicht. Dafür reicht ihre Intelligenz auch kaum aus. Wenn es einem Fremden gelingt, das Territorium eines Goblin-Stammes heil zu betreten und in Kontakt zu treten, sind Goblins eher an Schätzen interessiert, die sie den Goblinderinnen schenken würden. Sie tauschen in Naturalien.

Kultur und Rituale: Bei den Goblins gibt es kaum einen kulturell-fortschrittlichen Hintergrund. Sie machen auch einen sehr unorganisierten Eindruck. Nur wenn ihnen etwas gelungen ist, z. B. der Kampf gegen Eindringlinge, feiern sie ausschweifend und orgastisch mehrere Abende lang.

Fähigkeiten: Der Goblin hat einen hohen Glückswert und beherrscht die Feinmotorik, mit dem es ihm besonders gut gelingt zu stehlen. Und er hat überaus gute Reflexe.

Rollenspiel: Goblins gelten als wenig intelligent, aber sie sind äußerst trickreich und flink und haben irgendwie immer mehr Glück als Verstand. Man darf sie nicht unterschätzen. Goblins gelten als feige. Sie würden sich selbst allerdings als bedacht bezeichnen und den Rückzug für eine gute Variante beschreiben. Wenn sie aber in einer Gruppe auftauchen, rotten sie sich zu gefährlich aggressiven Wesen zusammen, die dann aggressiv-grausam kämpferisch vorgehen. Den Goblins sagt man außerdem nach, dass sie überaus guten Sex praktizieren. Die Frau führt Haushalt und Sippe und ist dem Mann übergeordnet. Sie sagt wo es lang geht und was ihr fauler und durchtriebener Mann zu tun hat.

Regelhinweise:

- Bei der Charaktererstellung muss biographisch geklärt werden, ob sich der Goblin einem Ork unterordnet, freiwillig oder unterwürfig oder ob er völlig frei ist. Wenn ein Goblin durch fremde Gegenden zieht, muss das einen guten Grund haben.
- Goblins können im Düsternen gut sehen und erhalten keine negativen WM.
- Goblins sind sehr flink und trickreich. Bei der Ermittlung der Kampfreihenfolge erhält der Goblin immer + W6 Punkte mehr.

ERMITTLUNGEN ZUR CHARAKTERERSTELLUNG

Alter

Das Alter wird mit dem W20 ermittelt:

1 = 14 Jahre	6 = 22 Jahre	11 = 32 Jahre	16 = 42 Jahre
2 = 15 Jahre	7 = 24 Jahre	12 = 34 Jahre	17 = 44 Jahre
3 = 16 Jahre	8 = 26 Jahre	13 = 36 Jahre	18 = 46 Jahre
4 = 18 Jahre	9 = 28 Jahre	14 = 38 Jahre	19 = 48 Jahre
5 = 20 Jahre	10 = 30 Jahre	15 = 40 Jahre	20 = 50 Jahre

- Wurde 18 – 20 gewürfelt, werden aus Altersgründen alle TW – 2 WM, bei denen sich der alte Charakter bewegen muss.

Größe

Die Größe wird mit dem W20 ermittelt:

1 = 1,40 m	6 = 1,45 m	11 = 1,50 m	16 = 1,55 m
2 = 1,41 m	7 = 1,46 m	12 = 1,51 m	17 = 1,56 m
3 = 1,42 m	8 = 1,47 m	13 = 1,52 m	18 = 1,57 m
4 = 1,43 m	9 = 1,48 m	14 = 1,53 m	19 = 1,58 m
5 = 1,44 m	10 = 1,49 m	15 = 1,54 m	20 = 1,60 m

Familiäre Verhältnisse

Mit dem W20 werden dreimal die Familiären Verhältnisse ermittelt.

W20	Sippe
1 – 5	Keinen Familienkontakt: Die Eltern, Familie oder Sippe lebt nicht mehr. Die Gründe dafür kann sich der Spieler frei ausdenken.
6 – 7	Kontakt zu Geschwistern: Der Charakter hat Kontakt zu einem Bruder oder einer Schwester oder zu mehreren Geschwistern. Ein Kontakt zu Eltern besteht aus irgendwelchen Gründen nicht mehr. Die Anzahl der Geschwister kann sich der Spieler frei ausdenken.
8 – 9	Kontakt zu Pflege-Eltern: Der Charakter ist bei Pflegeeltern groß geworden und hat zu diesen noch Kontakt. Ob das noch ein Pflege-Elternteil oder beide sind, kann sich der Spieler frei ausdenken. Der Goblin kann auf diese Weise auch in einer anderen Kultur aufgewachsen sein.
10 – 11	Kontakt zu einem entfernten Familienmitglied: Der Charakter hat Kontakt, z. B. zu einem Onkel. Eine direkte Familie gibt es nicht mehr.
12 – 13	Kontakt zu Eltern: Da Goblins nur für kurze Zeit Beziehungen führen und häufig ihre Partner wechseln, hat der Goblin hier Kontakt zu einem Elternteil, von dem er weiß, dass es seine Mutter oder sein Vater ist. Evtl. ist diese Person eine besondere Persönlichkeit.
14 – 15	Kontakt zu Großeltern: Der Charakter hat Kontakt zu einem Großelternteil, der vermutlich eine besondere Persönlichkeit ist. Bei alten Charakteren muss der Wurf wiederholt werden.
16 – 17	Kontakt in eine Großfamilie: Der Goblin lebt in seiner Goblin-Sippschaft. Dabei ist nicht unbedingt klar, wie die familiären Beziehungen sind. Diese Goblin-Sippe hält aber irgendwie zusammen.
18 – 20	Freie Wahl!

W20	Partnerschaft
1 – 5	Keinen Partner: Der Charakter ist Single.
6 – 8	Wechselnde Partnerschaften: Der Charakter hat häufig einen neuen Partner und geht keine festen Bindungen ein. Bei der Talenterstellung sollten darum Aussehen und Charisma entsprechend angehoben werden.
9 – 11	Partner: Der Goblin hat gerade einen festen Partner, mit dem er ein Kind bekommen möchte. Goblins ehren ihre Frauen. Die Partnerschaft ist meistens jedoch nur von kurzer Dauer.
12 – 14	Fester Partner: Bei Goblins gibt es keine Ehe. Der Goblin hat aber gerade einen festen Partner, mit dem er Kinder bekommen möchte. Zu diesem Partner empfindet der Goblin eine tiefe Liebe, was bei Goblins eher ungewöhnlich ist.
15 – 16	Partner und Affäre: Der Goblin hat gerade einen festen Partner, mit dem er ein Kind bekommen möchte. Er führt aber auch andere Affären, was bei Goblins nicht verwerflich ist. Dennoch ehren Goblins ihre Frauen sehr.
17	Homosexuell: Der Charakter ist homosexuell. Er führt auch seine sexuellen Neigungen offen aus, was bei Goblins nicht verwerflich ist. In den allermeisten Fällen ist auch die homosexuelle Partnerschaft nur eine vorübergehende. In anderen Kulturen kann die homosexuelle Liebschaft allerdings moralisch verwerflich sein und in einigen Kulturen kann man dafür sogar hingerichtet werden.
18 – 20	Freie Wahl!

W20	Kinder
1 – 12	Keine Kinder: Ob der Goblin vielleicht irgendwo Kinder hat, ist unklar, aber er zieht zumindest kein Kind auf.
13 – 14	Pflegekind: Der Charakter hat ein Pflegekind. Dies muss auch nicht der gleichen Rasse angehören. Ein männlicher Goblin zieht eigentlich keine Kinder auf. Sollte der Charakter ein männlicher Goblin sein, ist das hier eher eine der wenigen Ausnahmen. Das Alter muss sich am Alter des Charakters orientieren.
15 – 17	Ein Kind: Der Charakter hat ein Kind. Der männliche Goblin hat Kontakt zu seinem eigenen Kind beibehalten und pflegt eine Beziehung zu ihm. Das Alter muss sich am Alter des Charakters orientieren.
18 – 20	Freie Wahl!

Persönlichkeitsmerkmale

- Es werden drei PM ausgewürfelt, die allerdings auch abgelehnt werden können, wenn der Spieler dafür jeweils 50 Talentpunkte opfert oder wenn ein anderes bereits erhaltendes PM dafür um 3 Punkte aufgewertet wird; in dem Fall müssen die PM aber steigerbar sein.
- Der Goblin erhält das rassebedingte PM Neugier, Kleptomanie oder Sexsucht, das aber auch abgelehnt werden kann. Der W6 bestimmt, welches rassebedingte PM der Goblin erhalten würde.

Talente

Im Folgenden sind die Startwerte der Talente aufgelistet und Besonderheiten, die sich bei der Rasse ergeben. Eine genaue Beschreibung zu den Talenten findet sich in Teil A, unter „Talente“.

Regenerative Talente		Hinweise zu Talenten
Budo	3	<ul style="list-style-type: none"> • Sinnesschärfe: Der Goblin kann im Düstern gut sehen und erhält dort keine negativen WM.
Glück	10	
Lebensenergie	3	
Magie	/	
Mut	3	
Vitalität	5	
Willensstärke	3	

Körperliche Talente	
Aussehen	3
Motorik	5
Reflex	7
Saufen	5
Sinnesschärfe	5
Stärke	5

Kampftalente	
Fernkampf	3
Klingenwaffen	5
Nahkampf	5
Schlagwaffen	5
Schwungwaffen	5

Mobilitätstalente	
Kanu	3
Kutschfahrt	3
Reiten	3
Seefahrt	3

Intuitive Talente	
Abrichten	3
Charisma	3
Etikette	3
Handeln	3
Instinkt	5
Lügen	7
Orientierung	5
Singen	3
Skrupellosigkeit	7
Suchen	7
Survival	5
Verkl. / Schminken	3
Verstecken (Dinge)	7

Bewegungstalente	
Akrobatik	5
Feinmotorik	7
Fliegen	/
Klettern	5
Rennen	5
Schleichen	5
Schwimmen	3
Springen	5
Tanzen	5
Tarnen	5
Werfen / Fangen	5

Wissenstalente	
Alchemie	3
Arkanes Wissen	3
Astronomie	3
Gassenwissen	3
Fährtenlesen	5
Geschichte	3
Humanologie	3
Intelligenz	3
Jura	3
Medizin	3
Naturkunde	5
Pflanzenkunde	5
Pharmazie	3
Rechnen	3
Sprachen / Schriften	3
Staatskunst	3
Tierkunde	5
Waffenkunde	3

Arbeitstalente	
Ackerbau	3
Bau-Architektur	3
Brauen / Winzern	3
Fischen	3
Forstarbeit	3
Gerben	5
Hauswirtschaft	3
Holzbearbeitung	5
Jagen	5
Kochen / Backen	3
Malerei	3
Metallbau	3
Musizieren	3
Viehzucht	3
Schauspiel	3